

EUX

Un scénario pour *Millevaux Sombre* par Thomas Munier.

Polices de caractère : Times New Roman, powderfingertype

Crédits image : bemep, fouquier, Kotomi, JMVerco, mikkashar, peterjr1961, publicenergy, licence creative commons, paternité, usage non-commercial. Galeries sur flickr.com

+ Descriptif :

One-shot, escape-room survivaliste, puzzle logique, 1 à 6 PJ, 1 à 2 h. Millevaux, Angleterre.

+ Pré-requis :

Si la connaissance du jeu de rôle *Sombre* est nécessaire, la lecture de *Millevaux Sombre : Livre Source* est facultative.

+ Références :

La Colline a des Yeux de Wes Craven, *Cube* de Vicenzo Natali. *La Nuit des Morts-Vivants* de George A. Romero.

+ Le Pitch :

Un court scénario de survie dans l'Angleterre glauque de Millevaux, au cœur d'un territoire maudit de la forêt.

Dans le village d'Hexperth, en Angleterre, protestants et catholiques vivent en bonne entente. Le village se termine à flanc de falaise par un cairn aligné avec un arbre d'opprobre et l'église des catholiques, ce qui forme une concentration d'égrégore hors-norme.

Un jour, le prêtre catholique accuse un protestant de blasphème. Très rapidement, c'est l'escalade. Une bagarre éclate, puis la guerre civile. Les catholiques massacrent les protestants. Les derniers survivants se réfugient dans l'église des catholiques. Mais cela ne suffit pas à attirer leur clémence. Pour couper toute retraite aux protestants, les catholiques enfument les tunnels secrets qui relient la cryptent de l'église à l'extérieur du village. Puis ils incendient leur propre église. Les derniers protestants finissent brûlés vifs. Cet évènement terrible vient encore alimenter l'égrégore du village.

L'égrégore fait alors revenir tous ces morts à la vie. Ils réduisent les catholiques en esclavage, ils les forcent à défiler enchaînés, à embrasser des cadavres nus. Quand ils sont las de ces jeux, ils les exécutent. Eux, ce sont les fantômes des protestants. Des morts-vivants mutilés, blêmes et muets.

Dans le cairn qui fait face à l'arbre d'opprobre, Eux ont fait prisonnier le prêtre catholique à l'origine de tout. L'égrégore a écartelé le prêtre en quatre personnes. Le fou, la nonne, la sorcière et le malade. Quand Eux capturent les PJ, ils les poussent à l'intérieur du cairn, à la rencontre de ces quatre étranges prisonniers. Si les PJ ne parviennent pas à quitter cet endroit maudit dans les minutes qui suivent, l'égrégore des lieux, plus intense que jamais, va les faire sombrer dans la folie !

+ Sonorisation :
GAVIN BRYARS / *Jesus' Blood Never Failed Me Yet* (néo-classique avec chant de clochard en boucle).
BROKEN / *Terminal Static* (dubstep tueur de cervicales).
EARTH / *Special Low Frequency Version* (drone primal). À passer en même temps que du bagad breton.
OPETH / *My Arms, Your Hearse* (prog doom metal pour quand la folie extatique l'emporte).
SHINJUKU THIEF / *Witch Hammer* (dark ambient archétypal pour intro progressive).

+ Remerciements :
Merci à Valentin Crépeau pour le principe du cochage progressif d'Esprit, qui est une très belle idée pour *Sombre*.

+ Relecteurs :
Valentin Crépeau, Tony Martin, Fabrice Pouillot, Ai Yundi

+ Table des matières :

Encyclopédie Minuscule (informations connues du meneur et des joueurs)

Égrégore :
L'égrégore est la rémanence d'émotions psychiquement très chargées. Elle influence la forme même de Millevaux. L'égrégore participe à la formation des Horlas et dicte les codes de la sorcellerie.

Horla :
Dans la superstition de Millevaux, désigne tous les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent chaque jour l'humanité d'extinction.

Langue Putride :
Langue composée de grognements et de borborygmes. Elle peut être parlée aussi bien par les humains, la plupart des animaux et les Horlas. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie.

Mur de la Honte :
Cette muraille gigantesque est réputée infranchissable. Elle entoure Millevaux. Certains prétendent qu'il existe un monde au-delà. L'Extérieur.

Sorcellerie :
La sorcellerie est l'art de manipuler l'égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d'un apprentissage. Un sorcier n'est jamais complètement maître des effets de sa magie. L'égrégore le manipule en retour, altérant aussi bien son corps que son esprit.

Décor

Au bord de la côte sauvage, une pointe rocheuse perchée au-dessus de l'océan. En montant sur cette pointe, on traverse le village d'Hexperth, une cinquantaine de maisons de bois. Eux peuplent désormais le village. Quelques catholiques sont enchaînés ou enfermés dans des petits enclos. Eux les forcent à défiler en procession, à embrasser des cadavres nus.

À l'extrémité du village, on trouve un cairn juste à flanc de falaise, aligné avec l'arbre d'opprobre et l'église catholique. Cf plan en annexe.

D 1. L'enclos

+ L'enclos dessine une petite place de terre battue autour de l'arbre d'opprobre.
+ Il est fait de rondins de bois de 70 cm de diamètre. Ils font 3 m de haut, dont 1 m enfoncé sous la terre pour les faire tenir debout.
+ Le sommet des rondins est taillé en pointe et très affuté. Certaines sommités sont maculées de sang.
+ Il y a un interstice de quelques centimètres entre chaque rondin. Ils ne sont pas liés entre eux.
+ L'enclos s'interrompt à plusieurs endroits : Il s'adosse au cairn et à l'église.
+ Sur la face sud, il est interrompu par un portail de même hauteur. Il est fait d'un seul tenant et s'ouvre vers le village. Il est fermé par l'extérieur avec une simple barre coulissante en bois. Un système analogue existait à l'intérieur mais il a été détruit.
+ A l'intérieur, l'égrégore trouble l''air comme s'il y avait un incendie.

D 2. L'arbre d'opprobre

+ Un arbre d'opprobre est un arbre mort sur lequel les gens déchargent leurs griefs. Ils gravent des dénonciations dans l'écorce et suspendent des objets qui symbolisent leur honte ou celle des autres. Celui-ci est particulièrement gros et chargé.
+ Ces arbres se chargent naturellement d'égrégore. Les sorciers les utilisent en secret pour leurs rituels.
+ Son écorce est riche de reliefs. Elle donne l'impression de respirer, d'être vivante.
+ Son tronc est creux. Un petit creux recourbé. On ne peut pas en voir le fond. Une coutume voulait que les enfants du village y cachaient des objets plaisants ou immondes. Ils se défiaient entre eux de mettre la main dans le creux pour prendre l'objet en question. D'après une autre coutume, ce serait un arbre à souhaits.
+ Les racines saillent hors de la terre, nombreuses et tordues.
+ Le ruisseau coule juste entre les racines. Comme si l'arbre écartait les jambes sur son passage.
+ Ses branches sont toutes en hauteur. Des objets d'opprobre y sont suspendus. Une collection de casseroles cabossées, une lampe à pétrole de naufrageur, une culotte souillée de sang, un sac à sapin, un trophée de cornes de chevreuil symbolisant le cocufiage, un couteau ayant servi à un crime passionnel, un sapin désodorisant.
+ À cause de l'égrégore, les branches portent aussi des fruits monstrueux. Cœurs palpitants, horloges, stérilets.
+ Quatre pendus sont suspendus aux branches de l'arbre. Deux hommes et deux femmes. Difficile de leur donner un âge à cause de leur état de putréfaction. Une femme est tournée vers l'église, l'autre vers le cairn. Un homme fait face à la porte de l'enclos, l'autre à l'opposé. Les pendus mâles ont été castrés post-mortem. Le vent fait tourner les pendus comme des girouettes morbides.

D 3. Le ruisseau

+ Le ruisseau fait 1 m de large et 50 cm de profondeur
+ Il coule du sud vers le nord. De chaque côté, les rondins de l'enclos ont été troués pour le laisser couler. Le ruisseau coule aussi entre les racines de l'arbre.
+ On distingue le côté du ruisseau en amont de l'arbre et le côté en aval de l'arbre.
+ L'eau du côté sud est potable
+ Le côté nord est contaminé par l'égrégore que produit l'arbre. L'eau reste potable mais l'égrégore qu'elle contient est nocive pour le mental.

D 4. L'église brûlée

+ C'est une église catholique en bois. Elle est entièrement calcinée et menace de s'effondrer.
+ Le clocher surplombe l'enclos, comme s'il regardait la mer.
+ L'église comporte une crypte en sous-sol, reliée au cairn par un tunnel de terre. Les catholiques ont aménagé d'autres tunnels qui partent de la crypte et conduisent hors du village.

D 5. Le cairn

+ Érigé il y a des milliers d'années par un peuple préceltique, le cairn est une chambre funéraire surmontée d'une énorme dalle de pierre et recouverte d'un monticule de pierres.
+ Le monticule est recouvert d'herbe. En surface, les pierres sont instables.
+ Le cairn est au bord de la falaise. Aucune prise ne permet d'y descendre sans matériel.
+ Un couloir très étroit permet d'accéder à la chambre funéraire depuis l'enclos. Pavant ses cloisons, des dalles verticales qui portent des motifs gravés en spirale.
+ La chambre funéraire est une salle carrée de 1 m 50 de haut et de 3 m de large. Même en plein jour, la lumière y pénètre à peine.
+ La cloison du fond comporte une entrée avec un tunnel de terre qui descend verticalement sur 2 m, puis oblique en angle droit en direction de l'arbre.
+ L'entrée du tunnel est cachée par une grosse dalle de pierre ronde.
+ Quatre prisonniers sont appuyés contre cette dalle. Une chaîne en fer est entourée autour de la dalle ronde et des prisonniers. La chaîne comporte un crochet à son extrémité, ce crochet est fixé dans la cloison de la chambre, entre deux parois de pierre.

D 6. La falaise

+ La falaise est penchée au-dessus de la mer. On ne peut pas l'escalader.
+ Il n'y a pas de récif à la verticale du monticule.
+ La falaise est trop élevée pour qu'on puisse envisager de sauter dans l'eau depuis son sommet.
+ La mer est froide, furieuse. Il paraît périlleux d'y nager, mais pas tout à fait mortel.
+ De minuscules îles font face au cairn et de nombreuses criques de la côte sauvage sont accessibles à la nage.

D 7. Le tunnel

+ Il fait 50 cm de diamètre
+ C'est un tunnel de terre, sans aucun matériau de renfort. Il est très humide, boueux.
+ Des racines, des vers et des scolopendres gênent la traversée.
+ Le tunnel part de la chambre funéraire, à la verticale sur deux mètres. Puis il fait un coude.
+ Il part ensuite à l'horizontale jusqu'à la crypte de l'église.
+ Il passe entre les racines de l'arbre. Celles-ci sont en mouvement, rapides. Elles semblent vouloir attaquer toute personne qui chercherait à traverser.
+ Une fois passé les racines de l'arbre, on progresse sur quelques mètres avant d'accéder à un puits de pierre.

D 8. Le puits

+ Le tunnel aboutit sur la margelle du puits. Au dessus de la margelle il y a suffisamment de hauteur pour se tenir debout.
+ Le puits fait 2 m 50 de diamètre.
+ A l'autre extrémité du puits, un couloir surmonté d'une voûte de pierre mène à la crypte.
+ Le puits fait 8 m de profondeur, dont 3 m sont inondés d'eau croupie.
+ Depuis le tunnel, des échelons rouillés descendent tout le long du puits. Il n'y en a pas du côté opposé.
+ Au fond du puits flotte un cadavre gonflé.

D 9. Le village

+ Le village est constitué de cabanes en bois, rectangulaires ou carrées.
+ Eux sont répartis dans tout le village. Mais la plupart sont agglutinés autour de l'enclos.
+ Le village n'est pas entouré de palissade. On peut donc le quitter par n'importe quel endroit.
+ Un chemin de terre battue part de l'enclos jusqu'à l'entrée principale du village. Eux ont exhibé des cadavres suppliciés de catholiques. Certains catholiques vivants sont enchaînés au bord de ce chemin, ou tenus en laisse par Eux, ou parqués dans des enclos. Ils sont souvent nus, dans un état de malnutrition extrême.

Les PJ

Avec les joueurs, je procède à une création collective des PJ. Un seul PJ peut être originaire d'Hexperth ou connaître la région. Ce dernier sait alors que le prêtre catholique d'Hexperth a provoqué une guerre civile en accusant un protestant de blasphème. En revanche, il ne sait pas quelle issue a connu cette guerre. Libre à lui de communiquer ces informations lors de la création ou en jeu. Il ne sait pas pour Eux. Les autres PJ savent juste qu'il y a eu une guerre de religion dans la région.

Les joueurs doivent trouver une raison commune de se rendre au village ou dans la forêt d'Hexperth, qui constituera l'objectif du groupe. Parmi les objectifs choisis lors des playtests, j'ai rencontré les suivants :
+ Les PJ sont des aventuriers qui cherchent un artefact extérieur caché dans cette région. Cet artefact permettrait de désactiver la barrière électromagnétique du Mur de la Honte. La clé pour s'échapper de Millevaux.
+ L'un des PJ est une femme enceinte originaire d'Hexperth. Sur le point d'accoucher, elle veut que son enfant naisse dans son village natal. Elle embauche les autres PJ pour l'y conduire.
+ Un seigneur local veut s'arroger le contrôle de la région d'Hexperth. Avant d'y installer ses troupes, il envoie les PJ vérifier s'il reste des forces en présence suite à la guerre civile. Et couvrir les charniers de terre pour éviter les infections.
+ Les PJ sont de la famille du prêtre. Ils ignorent le rôle qu'il a joué dans cette guerre. Ils viennent voir s'il a survécu et s'il va bien.

Les PNJ

PNJ 1. Faction : Eux

Eux

Apparence

Femmes, hommes, enfants, vieillards. Yeux laiteux. Leur corps portent les stigmates d'une mort atroce, injuste. Leur meneur est un homme qui avait brûlé vif dans l'église. Il est nu et sa peau n'est que cloques. Une femme enceinte avec une hache plantée dans le ventre. Un pasteur au crâne défoncé par des chevaux. Des enfants qui tiennent leurs viscères et semblent demander pourquoi. Ils sont dans l'état de décomposition qu'ils avaient au moment de s'éveiller, cet état ne progresse plus. Certains sont presque intacts, comme ces petites filles mortes dans la crypte, asphyxiées par les gaz de l'incendie.

Background

Parce qu'ils étaient protestants, les catholiques d'Hexperth les ont tous exécutés. Les derniers survivants ont brûlé vifs dans l'église. Ce massacre a engendré une quantité colossale d'égrégore. À peine les dernières flammes se sont éteintes dans l'église que les premiers corps ont repris vie. Tout est allé si vite. Il y avait de nombreux cadavres entassés dans les rues et les maisons. Tous les protestants morts sont revenus à la vie. Invincibles, ils ont capturés les catholiques un par un, les ont humiliés, les ont torturés et les ont suppliciés. L'un des prisonniers subit un traitement spécial. Le prêtre catholique. Ils ont besoin qu'il souffre le martyre à voir ce qu'ils font subir à son peuple en représailles. Maintenant qu'ils sont venus à bout des catholiques d'Hexperth, ils recherchent de nouvelles victimes. C'est inutile puisque le prêtre est depuis longtemps devenu fou et parce qu'à présent ils font du mal à des innocents. Mais ils ne s'en rendent pas compte. Ce sont des automates de chair figés dans un éternel schéma de vengeance.

Roleplay

Eux sont muets. Ils peuvent émettre quelques borborygmes mais rien d'intelligible. Ils ne pensent et ne communiquent pas. Ils n'ont aucune agressivité à l'égard des animaux. Ils les ignorent complètement. Eux ont des gestes coordonnés mais lents. Ils peuvent faire des manutentions simples. Ils ne courent jamais.

Objectif

Eux forment une entité collective qui capture les vivants, les entrepose dans l'enclos un instant pour que le prêtre les contemple, puis les en ressort pour les humilier, les torturer et enfin les supplicier. Eux font cela pour se venger des catholiques en général et du prêtre en particulier. À leurs yeux, tout humain vivant est un catholique.

Équipement

Eux se constituent en corps de compétence. Les captureurs confectionnent cages de bois et pièges à filets. Les gardes ouvrent et ferment les portes et surveillent les enclos d'humains. Les rabatteurs manipulent des lances pour orienter les humains. Les bourreaux manipulent chaînes, outils de torture, cordes et haches.

Eux
Protestants morts ou vifs
Groupe
Inflige 3 Blessures par Tour.
Concentré
Ne poursuit pas les fuyards tant qu'il reste une victime dans l'enclos.

PNJ 2. Faction : Les prisonniers

Les quatre prisonniers enchaînés à la dalle ronde dans la chambre funéraire du cairn sont deux hommes et deux femmes de soixante-dix ans. Ils ressemblent à des jumeaux qui auraient connu des hygiènes de vie très différentes. S'il y a un PJ originaire d'Hexperth, il réalise que le fou et le malade sont des sosies du prêtre catholique. Ils portent tous sur le front la marque d'une croix chrétienne gravée au fer rouge. Une boursouflure de chair qui comporte exactement les mêmes reliefs. Les quatre prisonniers n'ont pas de souvenir d'avant l'époque où ils étaient dans le cairn. Si on les interroge, ils peuvent dire qu'ils sont là depuis l'apparition d'Eux, qui les ont jetés ici. Ils peuvent dire ce qu'Eux font aux autres prisonniers. Ils ont souvenir qu'il y a eu un prêtre. Mais chacun a des souvenirs différents à son sujet.

Le fou

Apparence

Cheveux blancs courts, visage aux rides dures. Yeux bleus mi-clos. Un accent très britannique. Maigre et vêtu de loques, pieds nus. D'un simple coup d'œil on comprend qu'il a perdu la raison.

Background

Le fou est en réalité le prêtre catholique. Il était également sorcier et a provoqué la guerre civile dans le but secret de générer encore plus d'égrégore dans ce focus qu'est l'alignement cairn-arbre d'opprobre-église. Les choses lui ont complètement échappé quand Eux sont revenus et l'ont fait prisonnier. Enchaîné au fond de la chambre funéraire du cairn, il a vu Eux capturer tous ses fidèles, les entreposer à sa vue puis les supplicier. Ce spectacle et l'égrégore des lieux ont anéanti sa raison. Il a vu l'égrégore provoquer des phénomènes atroces. L'arbre d'opprobre a pris vie. Le pendu dans l'arbre s'est divisé en quatre pendus.

Puis le prêtre lui-même s'est divisé en quatre personnes. Son esprit a été écartelé dans quatre corps. Le fou, le malade, la nonne et la sorcière.

Roleplay

Le fou est incapable de formuler des phrases cohérentes. Son discours n'est que logorrhées, chansonnettes, malédictions. Son comportement est erratique. Il a très envie de boire de l’eau dans le ruisseau en aval de l’arbre. Si on l'interroge sur le prêtre, il dira que ce dernier est toujours dans le village mais qu'il a beaucoup changé.

Objectif

Rester dans la zone de jeu en délirant. Commettre des actes allant du révoltant à l'incompréhensible.

Équipement

Aucun.

Le Fou
Incarnation de la folie du prêtre
PNJ 10
Ultraviolent
Peut causer des dommages à mains nues.
Lien de malédiction
Si le Fou meurt, le malade, la nonne et la sorcière meurent au même instant.

Le malade

Apparence

Cheveux filasses longs, visage blafard. Yeux jaunis. Il parle avec difficulté, par râles. Il crache du sang. Ne se tient debout que si nécessaire. Il est affalé, appuyé contre les autres prisonniers.

Background

Il est au stade terminal d'une maladie mortelle. C'est une maladie métaphorique. Le malade représente ce qu'il restait de raison et d'humanité au prêtre, qui achève de mourir.

Roleplay

Le malade ne parle que pour se plaindre. Alors qu'il est aux portes de la mort, il veut tout faire pour pouvoir sortir d'ici. Il va quémander l'aide des PJ. Si ceux-ci ne sont pas coopératifs, il les considérera comme des ennemis. Il ne réalise pas qu'il n'a pas les moyens de cultiver un rapport de force, ni même de sortir d’ici en vie. Si on l'interroge sur le prêtre, il dira que ce dernier a perdu la raison.

Objectif

Quitter l'enclos à tout prix pour mourir ailleurs que dans cet enfer.

Équipement

Aucun.

La nonne

Apparence

Une religieuse catholique en robe noire et blanche, la tête surmontée d'une coiffe. Ses joues sont couperosées et ses lèvres plissées. Elle semble avoir employé sa vie à des travaux de force car elle est de corpulence athlétique. Les épaules larges, les membres solides.

Background

Elle représente le métier et la foi du prêtre. Si ce dernier ne s'intéressait à la religion que pour l'égrégore qu'elle engendrait, la foi de la nonne est sincère.

Roleplay

Tout autour d'elle est diablerie et la révulse. La sorcière, Eux, l'arbre d'opprobre. Elle veut procéder à des exorcismes et à des malédictions. Mais ses prières ne sont pas suivies d'effet. Elle n'a aucune compassion ou confiance pour les autres prisonniers. Elle cherchera à savoir si les PJ sont de bons croyants ou de potentiels alliés. Et réalisera qu'ils sont aussi impies que les autres et méritent de mourir pour conclure cette épreuve divine. Elle rêve de mourir en martyr de la main d'Eux. Si on l'interroge sur le prêtre, elle répond que ce dernier est un saint homme et qu'Eux lui ont déclaré la guerre. Elle ne sait pas où il est mais elle le suivrait jusqu'en enfer.

Objectif

Empêcher quiconque de sortir de l'enclos pour se dérober à la punition divine.

Équipement

Elle porte en sautoir autour du cou un lourd crucifix de bronze, qu'elle cache sous sa robe. Il faut la fouiller pour le trouver. Elle envisage d'utiliser ce crucifix pour pratiquer un exorcisme ou pour se défendre contre les pécheurs.

La nonne
Incarnation de la foi du prêtre
PNJ 10

La sorcière

Apparence

Longs cheveux gris, peau tannée. Yeux injectés de sang. Verrues poilues sur le nez et le menton, oreilles pendantes, bouche dégarnie, joues flasques. Elle souffre d'un sérieux embonpoint. Elle porte une robe noire rapiécée à une dizaine d'endroits, maintenue par une corde qui sert de ceinture. Une bourse est fixée à cette ceinture.

Background

Elle représente le penchant du prêtre pour la sorcellerie. C'est une activité qui nécessite du calme et du matériel, deux choses qui lui ont manqué en captivité. Elle sait qu'elle pourrait pratiquer un sort avec son talisman de pouvoir si elle avait les mains libres. Elle a aussi eu le temps de réaliser que l'arbre d'opprobre est devenu un être vivant et maléfique. Elle a imaginé une prière en langue putride pour l'apaiser et pour apaiser Eux. Elle sait que ça ne marchera qu'une fois et dans un laps de temps très court, elle attend donc la meilleure opportunité pour le faire. Quand les PJ arrivent, elle croit cette opportunité arrivée. Elle pense que les PJ la libéreront et estime que si Eux ont davantage de prisonniers à gérer, il leur sera plus difficile de contrer une évasion.

Roleplay

Lors de l'amorce, la sorcière entame sa prière. Elle sait que l'arbre sera apaisé pendant quelques minutes, Eux à peine plus. Elle ne peut pas inverser l'effet de la prière, mais tâchera de faire croire le contraire aux PJ pour éviter de se faire dépouiller, blesser ou tuer. Elle ne se privera pas de rappeler aux PJ que l'arbre et Eux pourraient les tuer sans sa prière. Elle exige qu'ils l'aident à s'enfuir.

Si jamais on tente de lui voler sa bourse, elle leur interdira de voler son « talisman de pouvoir ». Si on attente à sa vie, elle annoncera des représailles de l'arbre. En résumé, elle leur promet mille tourments s'ils tentent de la doubler.

Objectif

Quitter l'enclos à tout prix. La vie des autres n'a aucune importance.

Équipement

La bourse à sa ceinture contient les organes génitaux des deux pendus mâles.

La sorcière
Incarnation de la sorcellerie du prêtre
PNJ 10
Prière
Si la sorcière est tuée, l'arbre d'opprobre devient un antagoniste et Eux envahissent l'intérieur de l'enclos.
Talisman de pouvoir
Si la sorcière est libre de ses mouvements, elle peut détruire son talisman de pouvoir pour donner l'ordre à un personnage de faire une action précise pendant ce Tour (si c'est un PJ, il peut faire un jet d'Esprit pour résister).

PNJ 3. Faction : L'arbre d'opprobre

Apparence

Quand on y regarde de près, l'écorce de l'Arbre respire. Son creux remue comme une bouche.

Background

Si l'arbre d'opprobre a jadis été un simple végétal, l'égrégore en a progressivement fait un monstre, un instrument de haine. Depuis l'avènement d'Eux, l'arbre a soif de sang.

Roleplay

Ses racines, d'abord immobiles, s'agitent et fouillent le sol. Au niveau du tunnel, elles fouaillent l'air comme des tentacules affamés. Les branches semblent d'abord se balancer au gré du vent. Elles vont se mouvoir de plus en vite, frappant et meurtrissant tout ce qui passe à portée. Si la sorcière meurt, la prière d'apaisement n'a plus d'effet. L'arbre attaque alors, perçant les corps avec ses branches et ses racines.

Objectif

Tuer. Dès que l'effet de la prière aura pris fin.

Équipement

L'arbre n'a aucun usage des objets suspendus dans ses branches.

L'arbre d'opprobre
Horla végétal
PNJ X
X = nombre de Tours écoulés
Enraciné
L'arbre ne peut pas se déplacer. Ses racines attaquent automatiquement tout personnage qui passe à leur niveau dans le tunnel. Ses branches et ses racines attaquent automatiquement tout personnage situé à portée (voir cercle en pointillés sur le plan). L'arbre peut attaquer plusieurs personnages durant le même Tour.
Résistant
L'arbre n'est vulnérable qu'au feu.

Briefing

J'annonce que le scénario n'est pas centré sur les personnages. C'est-à-dire que les PJ ne sont pas liés à l'intrigue. Ils sont juste au mauvais endroit au mauvais moment. Le scénario comporte suffisamment d'adversité pour qu'ils s'appliquent à constituer un groupe coopératif. À eux de définir l'objectif de leur groupe. Leur objectif individuel sera de survivre. Aux joueurs débutants, je précise que la seule façon de survivre est de fuir la zone de jeu.

J'insiste sur la durée courte du scénario. Je précise que pendant l'amorce, il sera possible d'élaborer une stratégie. Mais la suite du scénario sera une situation de stress extrême. Autrement dit, une action de parole utile prendra un Tour. Ce sera difficile de se coordonner.

Je précise enfin que je propose des choix informés. Les joueurs peuvent me poser des questions sur les actions qu'ils veulent entreprendre, je leur annonce si un jet de dé est nécessaire, quelles sont les conséquences des réussites et quelles sont les conséquences des échecs.

Je rappelle que les échecs et les réussites sont durables à *Sombre*. Par exemple, pour grimper dans l'arbre, il faut réussir un jet de Corps. S'il est réussi, on peut monter et descendre de l'arbre tout le temps sans refaire de jet de Corps. S'il est raté, on ne peut plus tenter de monter dans l'arbre. Le PJ en est simplement incapable. Peut-être est-il handicapé, a-t-il le vertige, a-t-il peur de l'arbre…

Il y a beaucoup de façons de se faire mal dans ce scénario, et je le gère par la procédure d'accident. Je rappelle qu'un petit accident provoque 1 à 3 Blessures. S'il est gros, l'accidenté lance 1 à 3d6. Le résultat le plus élevé indique le nombre de Blessures. Un très gros accident tue sur le coup.

De même, il y a beaucoup d'armes improvisées disponibles. Elles infligent toutes des dommages fixes.

Il y a toute une liste d'actions possibles dans le scénario. Mais je ne vais pas les lire à haute voix. Ce sont aux joueurs d'être malins et de poser les bonnes questions, comme dans un jeu vidéo *point and click*. Et s'ils proposent des combinaisons qui n'étaient pas prévues, je me base sur les règles pour leur expliquer si un jet de dé est nécessaire, et ce qui se passera en cas de réussite ou en cas d'échec.

Amorce

Je préviens les joueurs que cette amorce est une cinématique. Leurs PJ seront trop entravés pour faire autre chose que parler.

Alors que les PJ sont dans la forêt d'Hexperth, ils tombent dans un piège. Le sol se dérobe sous leurs pieds, ils se retrouvent au fond d'un trou, empêtrés dans un filet rudimentaire. Eux finissent par remonter le filet. Tenant les PJ en respect avec leurs lances, ils les dépouillent de leurs habits et de leur équipement, les laissant en sous-vêtements. Ils les portent pieds et poings liés sur des rondins et les emmènent à Hexperth. Tout se passe sans qu'Eux émettent le moindre son articulé.

Ils les font traverser le village. Eux s'agglutinent autour du cortège des PJ ligotés. Ils les conduisent jusqu'à l'intérieur de l'Enclos. Je révèle le plan principal mais pas le plan du tunnel.

Les PJ peuvent ressentir l'égrégore des lieux. Ils sont pris de violents maux de tête. L'endroit est maudit. J'explique que les PJ ont conscience que l'endroit est maudit. S'ils restent là, ils vont perdre la raison très rapidement. Je décris chaque élément du décor que peuvent voir les PJ, je réponds aux questions des joueurs. Eux délient les PJ et les poussent avec leurs lances à l'intérieur du cairn. Eux quittent ensuite l'enclos et referment le portail. On ne les voit plus. Je décris ensuite les prisonniers enchaînés à la dalle. La sorcière est en train de marmonner sa prière en langue putride. Le fou chantonne en boucle : « Chacun veut sa part de bonheur ». Puis la sorcière s'exclame : « J'ai imploré la clémence de l'arbre. Cela va fonctionner quelques minutes. Libérez-nous et fuyons ! Ni l'arbre ni Eux ne patienteront très longtemps avant de nous mettre en pièces ! ».

Je donne cinq minutes chrono aux joueurs pour poser des questions supplémentaires et échanger avec les PNJ. Ensuite on passera à la scène intermédiaire qui sera une situation de stress extrême. Si les PJ commencent à faire autre chose que parler avant la fin des cinq minutes, je passe aussitôt à la scène intermédiaire.

Scène intermédiaire

SI 1. Égrégore et compte à rebours

À cause de l'égrégore, la pression augmente dans le crâne des PJ. Leur vision se brouille, leur raison flanche. Il faut vraiment quitter cet endroit au plus vite. J'explique que les PJ vont cocher un cercle d'Esprit à la fin de chaque Tour. Je tiens le compte des Tours (=X) sur la carte de PNJ de l'arbre. La seule façon de se soustraire à ce cochage automatique est d'avoir fui la zone de jeu qui correspond au plan.

Au terme de 12 Tours, tous les PJ encore présents dans la zone de jeu seront donc à Esprit 0. Certains y arriveront plus vite s'ils subissent des séquelles par ailleurs. L'égrégore est donc un compte à rebours qui va inciter les joueurs à organiser une évasion le plus rapidement possible.

SI 2. Déplacements et portée des attaques

+ La zone de jeu est divisée en sections : Gauche de l'arbre, droite de l'arbre, tronc de l'arbre, branches de l'arbre, ruisseau en amont de l'arbre, ruisseau en aval de l'arbre, clocher, toit de l'église, rez-de-chaussée de l'église, crypte, chambre funéraire, la section verticale du tunnel, sommet du cairn, océan, tunnel à gauche des racines, tunnel à droite des racines, margelle du puits, échelons, fond du puits, village nord, village sud.
+ Déclarer une action de déplacement permet de se déplacer d'une section à la section adjacente. Déclarer une attaque rapprochée permet d'attaquer une cible dans la même section ou dans une section adjacente. Déclarer une attaque à distance permet d'attaquer une cible dans la même section, dans une section adjacente ou à deux sections de distance.

SI 3. Chronologie du comportement des PNJ

+ Durant les 4 premiers Tours, les quatre prisonniers ne sont pas agressifs. En revanche, ils se comportent comme des boulets, gênent les PJ dans tout ce qu'ils entreprennent et sont incapables de fournir quelque aide que ce soit. Hormis le fou qui n'a pas besoin d'arme, les prisonniers vont faire de leur mieux pour s'équiper. Si un PJ attaque un prisonnier, celui-ci devient un antagoniste dès le Tour suivant.
+ À partir du 5ème Tour, les quatre prisonniers deviennent des antagonistes. Avec ou sans raison apparente, ils en veulent maintenant à mort aux PJ et ne déclarent plus que des attaques contre eux.
+ Si le fou est tué, les autres prisonniers meurent à la fin du Tour, des mêmes blessures.
+ Si la sorcière meurt ou quitte la zone de jeu, dès le Tour suivant, l'arbre d'opprobre, jusqu'à présent immobile, devient également un antagoniste. Encore un Tour plus tard, Eux ouvrent le portail et envahissent la place.
+ Pendant les 12 premiers Tours, sauf si la sorcière meurt, Eux sont agglutinés autour de l'enclos. Ils regardent à l'intérieur par l'espace entre les rondins. Si quelqu'un sort de l'enclos, ils l'attaquent mais ne le poursuivent pas.

+ À partir du 13ème Tour ou 2 Tours après la mort de la sorcière, Eux entrent dans la place. Ils attaquent et poursuivent les survivants. Ils occupent d'abord toute la place en plus du village. Au Tour suivant, ils occupent en plus la chambre funéraire et le rez-de-chaussée de l'église.

SI 4. L'enclos

+ La place est divisée en deux sections : Gauche de l'arbre, droite de l'arbre.
+ Quand on arrive dans la place, on ne voit ni n'entend Eux.
+ Inspecter les rondins : Cumulable avec une autre action. Le PJ réalise qu'Eux sont répartis tout le long de l'enclos et épient à travers les interstices entre les rondins.
+ Escalader les rondins : Jet de Corps. S'il est raté, le PJ s'embroche sur le sommet affuté d'un rondin. C'est un accident à 1d6 Blessures. Au Tour suivant, il peut descendre d'un côté ou de l'autre de l'enclos.
+ Trouver une pierre par terre qui puisse servir d'arme : Une action. Une seule pierre est disponible.

SI 5. L'arbre d'opprobre

+ Deux sections : Tronc, branches.
+ Plonger la main dans le creux de l'arbre : Une action. Exceptionnellement, je n'annonce pas les conséquences à l'avance. Si le joueur insiste pour le faire en dépit de l'absence d'information, le stress lié à cette action entraîne le cochage d'un cercle d'Esprit. Le creux contient un objet dont le PJ a justement besoin. Ceci fonctionne comme l'Avantage *Objet*.
+ Plonger la main dans le creux de l'arbre une deuxième fois : Une action. Je n'annonce pas non plus les conséquences à l'avance. L'arbre mord le PJ, lui inflige une Blessure, arrache sa main et l'engloutit. L'arbre devient un antagoniste si ce n'était pas encore le cas.
+ Grimper dans l'arbre : Un jet de Corps.
+ Récupérer un objet dans les branches : Une action. Prérequis : Être grimpé dans l'arbre. Objets disponibles : casseroles, lampe à pétrole, culotte, sac à sapin, trophée de cornes de chevreuil, couteau, sapin désodorisant.
+ Utiliser la chaîne ou le grappin pour faire tomber un objet des branches : Une action.
+ La lampe à pétrole peut servir à : Éclairer le tunnel, mettre le feu à du bois (usage unique), mettre le feu à un adversaire (usage unique).
+ Le trophée de cornes de chevreuil peut servir d'arme improvisée ou d'amarre pour fabriquer un grappin avec les cordes des pendus.
+ Le couteau est une arme.
+ Inspecter les pendus : Cumulable avec une autre action. À y regarder de près, les pendus ont beaucoup de traits en commun. Comme s'ils étaient de faux jumeaux qui avaient connu des hygiènes de vie très différentes… Ce constat entraîne un cochage d'Esprit. J'explique au joueur en aparté que l'égrégore sépare les gens en quatre au bout d'un moment. Son PJ vient de le comprendre. Il se sent lui-même tiraillé entre ses plusieurs personnalités.
+ Décrocher les pendus : Une action. Entraîne le cochage d'un cercle d'Esprit. Prérequis : Être grimpé dans l'arbre. Chaque corde peut être ajoutée à l'inventaire et constitue une arme improvisée.
+ Lier les quatre cordes avec le trophée pour constituer un grappin : Une action.
+ Depuis la cime de l'arbre, lancer la chaîne ou le grappin sur le clocher de l'église : Un jet de Corps.
+ Depuis la cime de l'arbre, à l'aide de la chaîne ou du grappin, se hisser sur le clocher, le toit d'une maison ou le monticule du cairn : Un jet de Corps. En cas d'échec, le PJ chute dans la partie droite de la place. C'est un accident à 2d6.
+ Pousser son adversaire contre l'arbre après qu'il soit devenu un antagoniste : Un jet de Corps. L'arbre attaque aussitôt la cible.

SI 6. Le ruisseau

+ Deux sections : Ruisseau en amont de l'arbre, ruisseau en aval de l'arbre.
+ S'immerger dans le ruisseau : un jet de Corps. S'il est raté, l'asphyxie entraîne un cochage de trois cercles de Corps et le PJ doit aussitôt remonter à la surface, sans avoir pu se déplacer. S'il est réussi, le PJ peut se déplacer et s'immerger dans le même Tour. Le ruisseau en aval de l'arbre est contaminé par l'égrégore que produit l'arbre. Si un PJ s'immerge dans cette section du ruisseau, il coche un cercle d'Esprit.
+ Passer sous les racines de l'arbre : Une action. Prérequis : Être immergé dans le ruisseau.
+ Traverser la clôture : Une action. Prérequis : Être immergé dans le ruisseau. Le PJ arrive de l'autre côté de la clôture, il choisit s'il finit son Tour dans le ruisseau ou sur la terre ferme. Dans les deux cas, Eux l'attaqueront au Tour suivant.
+ Boire de l'eau dans le ruisseau : Une action. Le ruisseau en aval de l'arbre est contaminé par l'égrégore que produit l'arbre. L'eau reste potable mais est chargée d' égrégore. Si un PJ boit de cette eau, il coche un cercle d'Esprit.
+ Plonger la tête d'un adversaire dans le ruisseau : Un jet de Corps. La cible encaisse 3 Blessures d'asphyxie. S'il s'agit du ruisseau en aval de l'arbre, la cible coche aussi un cercle d'Esprit.
+ Les cochages d'Esprit liés au fait de boire de l'eau ou de plonger dans l'eau du ruisseau en aval sont cumulatifs. Un cochage à la fin de chaque Tour passé dans le ruisseau.

SI 7. L'église brûlée

+ Quatre sections : Clocher, toit, rez-de-chaussée, crypte.
+ Marcher sur le toit : Une action et un jet d'Esprit (chance). Si le jet de chance est raté, le PJ passe au travers du toit.
+ Sauter depuis le toit ou le clocher vers le village ou l'enclos : un jet de Corps. S'il est raté, le PJ chute.
+ Pousser son adversaire du haut du toit : Un jet de Corps. La cible chute.
+ Chuter du toit ou du clocher, passer au travers du toit. C'est un accident à 2d6.
+ Descendre depuis le toit ou le clocher avec du matériel (chaîne, grappin) : Un jet de Corps. S'il est raté, le PJ lâche son matériel et tombe C'est un accident à 1d6 Blessures.
+ L'église est entourée par Eux. Une fois au pied de l'église, on subit une attaque du groupe. Pour quitter la zone de jeu, il faut réussir une fuite. Un jet de Corps est nécessaire pour échapper au groupe que forment Eux.
+ Une fois dans la crypte, il suffit d'annoncer une action de fuite pour quitter la zone de jeu.

SI 8. Le cairn

+ Deux sections : La chambre funéraire, la section verticale du tunnel.
+ Libérer les prisonniers : Une action. Celui qui libère les prisonniers décroche la chaîne et l'ajoute à son inventaire. La chaîne est une arme.
+ Faire rouler la dalle du fond pour révéler l'entrée du tunnel : Une action. Prérequis : La chaîne doit être enlevée et donc les prisonniers libérés.
+ Descendre la partie verticale du tunnel : Une action.
+ Pousser le crâne d'un adversaire contre une dalle de pierre : Un jet de Corps. La cible reçoit 3 Blessures.
+ Chercher une pierre par terre : Une action. Une seule pierre est de taille suffisante pour servir d'arme.
+ Découvrir le contenu de la bourse : Un cochage d'Esprit. Je révèle au joueur ce que lui permet le talisman de pouvoir.

Talisman de pouvoir
Si je détruis ce talisman, par exemple en le piétinant, en le crevant, en le brûlant, je coche un cercle d'Esprit. Je peux alors ordonner à un personnage non mort-vivant de faire une action précise pendant ce Tour. Je ne peux pas lui ordonner de se suicider mais je peux lui faire accomplir une action dangereuse.

SI 9. La falaise

+ Deux sections : Le sommet du cairn, l'océan.
+ Escalader le cairn : Un jet de Corps.
+ Sauter du haut du cairn dans l'océan sans matériel : Une action. Cause la mort du PJ.
+ Pousser quelqu'un du haut du cairn dans l'océan : Un jet de Corps. Entraîne la mort de la cible.
+ Se suspendre du cairn en haut de l'océan avec du matériel (chaîne, grappin improvisé) : Un jet de Corps. S'il est raté, mort du PJ.
+ Une fois suspendu au bout de sa chaîne, sauter dans l'océan : Une action. C'est un accident à 3d6. Le résultat le plus élevé indique le nombre de Blessures.
+ Nager dans l'océan pour quitter la zone de jeu : Un jet de Corps. Si raté, mort par noyade.

SI 10. Le tunnel

+ Deux sections : Gauche des racines, droite des racines.
+ Si aucun personnage localisé dans le tunnel n'a la lampe à pétrole, il y règne une obscurité totale. Je cache le plan du tunnel derrière un écran et je ne révèle pas la position des personnages sur le plan. Tous les jets de Corps des PJ échouent automatiquement et tous les jets des PNJ réussissent automatiquement, sauf leurs attaques qui nécessitent quand même un jet de Niveau.
+ Le tunnel est si étroit qu'on ne peut y progresser qu'en rampant. Deux personnages ne peuvent pas se céder le passage. Les seuls personnages par-dessus lesquels on peut passer sont les personnages morts.
+ Se déplacer entre les sections à gauche et à droite des racines : Une action. On reçoit une attaque de l'arbre si celui-ci est devenu un antagoniste.
+ Pousser quelqu'un dans les racines : Un jet de Corps. Si elle est réussie, la cible subit une attaque de l'arbre.

SI 11. Le puits

+ Trois sections : Margelle du puits, échelons, fond du puits.
+ Ramper de la section « tunnel à droite des racines » à la section « margelle du puits » si le tunnel n'est pas éclairé par la lampe à pétrole : Une action. Le PJ tombe dans le puits.
+ Même action, mais en tâtonnant devant soi : Une action, un jet de chance. Si le jet de chance est réussi, le PJ sent le vide devant lui et s'arrête à temps.
+ Passer du tunnel à la crypte sans matériel : Un jet de Corps. Le PJ saute au-dessus de la margelle. En cas d'échec, il tombe dans le puits.
+ Descendre ou monter aux échelons : Une action, un jet de chance. Si le jet de chance est raté, les échelons rompent, le PJ tombe dans le puits.
+ Pousser quelqu'un dans le puits : Une action. La cible tombe dans le puits.
+ Tomber dans le puits. C'est un accident à 2d6. Le résultat le plus élevé indique le nombre de Blessures.
+ Être dans la section « fond du puits ». Cochage d'un cercle d'Esprit à cause du cadavre gonflé.

SI 12. Le village

+ Deux sections : Village nord, village sud.
+ Eux sont un groupe qui couvre l'ensemble de ces deux sections.
+ Quitter la zone de jeu depuis le village : Une action de fuite, nécessite un jet de Corps du fait qu'Eux est un groupe.

SI 13. Rappel des éléments induisant un cochage d'Esprit

+ Tuer un PJ ou un prisonnier.
+ Découvrir le contenu de la bourse de la sorcière.
+ Plonger la main dans le creux de l'arbre.
+ Inspecter les pendus et découvrir que l'égrégore a séparé un seul pendu en quatre.
+ Décrocher les pendus.
+ Boire de l'eau dans le ruisseau en aval de l'arbre (cumulatif).
+ S'immerger dans le ruisseau en aval de l'arbre (cumulatif).
+ Être dans la section « fond du puits » aux côtés du cadavre gonflé.

SI 14. Rappel des accidents possibles et Blessures provoquées

+ S'embrocher sur les rondins : 1d6.
+ Plonger une deuxième fois la main dans le creux de l'arbre : 1 & amputation de la main.

+ Chuter du haut du clocher : 2d6.
+ S'asphyxier en s'immergeant dans le ruisseau : 3.
+ Passer à travers le toit de l'église : 2d6.
+ Lâcher son matériel en descendant de l'église en rappel : accident 1d6.
+ Sauter du haut du cairn dans l'océan sans matériel : Mort du PJ.
+ Une fois suspendu au bord de la falaise, sauter dans l'océan : 3d6.
+ Se noyer dans l'océan : Mort du PJ.
+ Tomber dans le puits : 2d6.

SI 15. Liste des armes disponibles

+ Les armes improvisées infligent des dommages fixes.
+ Le crucifix dissimulé sous la tunique de la nonne.
+ Le talisman de pouvoir de la sorcière (usage unique, en l'utilisant comme l'Avantage *Artefact*).
+ La chaîne terminée par un crochet.
+ Une grosse pierre dans la chambre funéraire.
+ La lampe à pétrole (usage unique).
+ Le trophée de cornes de chevreuil (arme improvisée).
+ Une des quatre cordes de pendu (arme improvisée).
+ Le couteau dans l'arbre.

SI 16. Liste des attaques exotiques

+ Toutes ces attaques requièrent un jet de Corps.
+ Plonger la tête de son adversaire dans le ruisseau : 3 Blessures.
+ Frapper la tête de son adversaire contre une dalle dans la chambre funéraire : 3 Blessures.
+ Pousser son adversaire du haut du cairn dans l'océan : Mort de la cible.
+ Pousser son adversaire contre l'arbre : Attaque automatique par l'arbre.
+ Pousser son adversaire dans le puits : accident à 2d6.
+ Pousser son adversaire du haut du toit de l'église : accident à 2d6.

Fin

C'est la scène intermédiaire qui concentre tout le jeu et toute l'intensité de ce scénario. La fin correspond à la retombée de la tension horrifique. Je félicite les joueurs pour leur rage de vaincre, je décris la fuite éperdue des PJ survivants hors du village, je m'appesantis sur Eux qui s'approchent des corps des PJ morts pour les profaner, je donne les révélations qui n'ont pu être amenées en jeu, j'évalue s'il est possible d'improviser une suite avec les PJ survivants. Quitter la forêt qu'Eux ont truffé de pièges peut tenir lieu de *sequel* au scénario.

Feedback

F 1. Pitch

+ Pitch alternatif : Des réfugiés humains de Mars se crashent à Millevaux. Ils fuyaient la persécution par les Néandertal. Ils trouvent une communauté humaine sur place, mais il n'y a pas assez de ressources pour tout le monde. Les martiens en viennent à massacrer les autochtones pour s'emparer de leur village. Mais les morts reviennent.

F 2. Décor

Si je veux faciliter la compréhension, je précise que quelqu'un a gravé avec ses doigts sur la dalle ronde : « La foi la magie la raison ». Et si on y regarde de plus près, le Fou a les doigts meurtris jusqu'à l'os...

F 3. Les PJ

+ Lors de la création collective, je peux suggérer à un joueur d'incarner un lazaréen, c'est-à-dire un hérétique qui ressuscite les morts au nom de Dieu. Je lui annonce discrètement que c'est lui qui a ramené Eux à la vie. Il regrette son geste mais n'ose le révéler car le PJ originaire d'Hexperth le tuerait sûrement s'il apprenait la vérité. Si ce PJ meurt, le lazaréen se sentira libre d'avouer son forfait. Je donne au PJ lazaréen l'Avantage *Exorciste*. Il permet de neutraliser Eux pendant un Tour à condition de dire la prière « Moi qui vous ai ramené à la vie, je vous ordonne de vous endormir ». Et je lui donne aussi le Désavantage *Ennemi Mortel*. Il implique que le PJ originaire d'Hexperth cherchera à tuer le lazaréen à tout prix s'il apprend qu'il a ramené Eux à la vie.
+ J'ai longtemps proposé pour ce scénario une mécanique de « bang ». Un bang est un problème dans l'historique du personnage que le MJ peut réactiver pour faire mal et relancer l'histoire. Sans exiger un riche background, je demandais à chaque joueur de rédiger un bang pour son PJ, soit lors de la création collective, soit entre l'amorce et la scène intermédiaire.
+ J'ai essayé plusieurs méthodes pour déclencher ces bangs. Soit je les notais et les déclenchais au moment opportun. Soit je les déclenchais tous au cinquième Tour. Soit je déclenchais le bang d'un PJ quand il passait à proximité de l'arbre. Soit je confiais à chaque joueur un post-it « Bang ». Le joueur pouvait l'utiliser pour annuler une fois une Séquelle en déclenchant le bang d'un autre PJ de son choix. Je n'ai pas maintenu cette mécanique. Elle est redondante avec les Désavantages.
+ Quelques exemples de bangs : « Je suis enceinte et je peux accoucher à tout moment. », « Je reconnais mon conjoint parmi les pendus. », « Quelqu'un refuse de m'aider. », « Mon chien se meurt. ».
+ Si lors de la création collective, les joueurs se sont fixé un objectif de groupe lié à un objet (par exemple, trouver à Hexperth une balise qui désactiverait la barrière électromagnétique du Mur de la Honte), cet objet est dans le creux de l'arbre. Il constituera assurément une pomme de la discorde.

F 4. Les PNJ

+ Si un PJ meurt au milieu du scénario, je confie au joueur l'un des PNJ prisonniers comme PJ de rechange. De préférence, un PNJ en état de nuire. Le malade n'est pas très intéressant à jouer…
+ Si j'ai beaucoup de joueurs ou que je veux me ménager un joker, je rajoute un PNJ qu'on peut apercevoir pendant l'amorce. À l'arrivée au village, on voit dans une cage roulante un homme massif avec une grande croix tatouée sur le visage et des colliers garnis de croix. C'est un catholique qui achète sa rédemption auprès d'Eux en affrontant d'autres catholiques récalcitrants. Quand ils en ont le besoin ou l'envie, Eux libèrent l'Homme aux Croix. Ils lui confient un crucifix géant et l'envoient écraser la tête de quelques prisonniers. Au quatrième Tour, j'annonce aux joueurs que l'Homme aux Croix est libéré. Au cinquième Tour, le portail s'ouvre et il entre dans la place.

L'Homme aux Croix
Fanatique de la rédemption
PNJ 12

F 5. Amorce

Si je veux renforcer l'aspect tactique, je reste très évasif pendant la cinématique. Une fois que les PJ sont arrivés dans la chambre funéraire, j'annonce une pause de 5 minutes. Puis un chrono de 25 minutes où je réponds à toutes les questions sur ce que les PJ ont vu sur le trajet. Ensuite, je permets 5 minutes de dialogue avec les prisonniers, puis j'annonce une nouvelle pause de 5 minutes. Enfin, j'enchaîne sur la scène intermédiaire.

Tony Martin m'a fait la suggestion d'un format long pour ce scénario. Je le cite en entier parce que ses remarques suffisent à broder une séance de plusieurs heures : « Pour autant, il y a un petit truc qui moi me gène et qui est le rythme du scénario. Je m'explique : tu annonce que c'est un one-shot d'une a deux heure, ok pas de problème faut que ce soit dynamique et ça l'est. Toutefois, je regrette que l'on donne pas plus d'importance aux relations entre les PNJ prisonniers et les joueurs. En effet, cette partie là est assez vite balayée pour rentrer dans le vif du sujet - c'est-à-dire la fuite de l'enclos et du village. Alors je suis parfaitement conscient de l'aspect survivaliste, qu'Eux sont muets et qu'il faut garder une pression constante. Ça n'est pas propice à la discussion. Mais moi j'aurais bien vu un scénario un peu plus long, avec une ou deux scènes du genre (les prisonniers, peu être un ou deux de plus) sont retirés un à un pour qu'ils soient torturés, que l'on n'entend que leur cris étouffés, voir qu'Eux improvisent un combat dans l'enclos contre l'homme à la croix. De même, je leur aurais bien fait passer une nuit assez difficile (avec une ou deux Séquelles pour les faire changer de psychologie), quelques confidences pour apporter quelques réponses sur la situation, une attente incertaine - sont-ils les suivants ou pas... Tout ça pour créer un peu plus d'interactions entre les joueurs et les PNJ et surtout créer une ambiance lourde et pesante. Enfin, j'aurais bien créé une occasion de fuir, comme le moment ou un ou deux Eux viennent chercher un prisonnier.

Lors de cette occasion, quelle arme utiliser, quelle stratégie adopter, qui abandonner, et surtout par où fuir ? Bref, j'aurais mis de côté le chrono, sauf si l'un des avatars du prêtre venait à mourir, pour me concentrer sur l'utilisation du background du scénario. La raison de la situation, la division de l'esprit du prêtre... ».

F 6. Scène Intermédiaire

+ Dans ce scénario, la jauge d'Esprit est une ressource encore plus malmenée que le Corps. *Eux* propose aux joueurs de gérer finement la pénurie d'Esprit, de Corps, de matériel (les PJ démarrent sans rien) et de mémoire (les joueurs n'ont aucune information sur la guerre civile à moins d'interroger les PNJ).
+ Si un PJ parvient à quitter la zone de jeu dans les tous premiers Tours, je lui confie un PNJ prisonnier à jouer, en prenant soin de lui dire tout ce qu'il y a savoir à son sujet. En playtest, ça n'est jamais arrivé.
+ Si je suis en forme et que j'ai bien révisé le terrain de jeu, je change la façon de compter l'égrégore. Au lieu d'augmenter X de 1 à chaque Tour, j'augmente X de 1 toutes les 5 minutes. Pour que les joueurs sursautent à chaque fois que l'égrégore augmente, j'utilise un timer avec une sonnerie stridente. Un minuteur de cuisine reste le nec plus ultra.
+ Pour augmenter le stress des joueurs, il m'est aussi arrivé de modifier la façon de gérer les actions et les Tours. Je plaçais au milieu de la table un objet facile à empoigner (comme le totem d'un célèbre jeu de société). Si un PJ voulait faire une action, son joueur devait saisir l'objet. Il faisait ensuite son action et j'avais le droit de faire agir un PNJ en réaction. Ensuite, il reposait l'objet au milieu de la table et n'avait plus le droit de s'en saisir tant que personne d'autre ne l'avait fait. Cela avait pour effet de stresser les joueurs aux réflexes les moins affutés. Ils se faisaient griller leur tour par les plus rapides qui s'emparaient de l'objet avant eux. Cela faisait aussi stresser les joueurs les plus actifs (ils devaient attendre entre deux actions qu'un autre joueur ait fait une action). Dans ce mode de jeu, la parole n'est plus considérée comme une action. Tout le monde peut parler autant qu'il veut. Je ne conseille cette méthode que si le scénario est bien assimilé et si les joueurs valident ce facteur de stress supplémentaire. Cela impose de compter l'égrégore au timer et non par Tour.
+ Au lieu de tenir le compte de l'égrégore sur la carte de PNJ de l'arbre d'opprobre, j'utilise parfois des jetons que je jette dans une coupelle au centre de la table, un jeton par point d'égrégore accumulé. Ou encore, je demande à chaque joueur de jeter un jeton dans la coupelle quand il coche un cercle d'Esprit. Chaque tintement de jeton dans la coupelle fait monter la pression. À la fin, la coupelle est tellement remplie qu'elle déborde. C'est une technique inspirée du jeu de rôle *Innommable* de Christoph Boeckle.

+ Pour renforcer le côté glauque du scénario, je ne lésine pas sur les descriptions gore lors des combats. Un personnage enfonce le crochet dans le corps d'un autre, qui vomit et meurt sous le choc. Un crâne éclate comme un fruit trop mûr sur la dalle de pierre. Les racines de l'arbre profanent les entrailles de ceux qui passent à côté.

Je ne scripte pas trop le comportement des PNJ car je préfère les faire réagir aux actions des PJ. Voici néanmoins quelques exemples de comportements étranges déjà testés :
+ Les PJ avaient libéré les prisonniers puis étaient partis explorer la place. L'un d'eux revient dans la chambre funéraire, il surprend alors le fou en train de déshabiller le malade. Voulait-il le soigner ou abuser de lui ? Le PJ a opté pour la deuxième hypothèse et lui a planté le crochet de la chaîne en pleine figure.
+ Un PJ passe sous la clôture par le ruisseau. Le malade cherche à le suivre mais se noie dans le ruisseau. Le PJ encaisse une séquelle... Et tombe à 0 d'Esprit.
+ La nonne se met à agresser la sorcière « impie ». Sachant qu'Eux vont rentrer dans l'enclos si la sorcière meurt, les PJ sont obligés de gêner la nonne ou de la tuer.
+ Passant en premier dans le tunnel, le fou annonce qu'il a peur des racines et n'avancera plus d'un millimètre… Mais il ne recule pas non plus. Un PJ est obligé de le tuer dans l'étroitesse du tunnel pour passer.

+ L'arbre d'opprobre, avant le cinquième Tour, est déjà conscient. Il peut même accéder à certaines suppliques des PJ. Souvent avec une certaine ironie. Lors d'un playtest, un PJ était une femme enceinte. Comprenant que l'arbre était vivant, elle l'a caressé et a imploré son aide. Elle a demandé à l'arbre de la cacher. L'arbre a écarté ses racines pour indiquer le ruisseau qui passe sous lui. La femme a plongé dans le ruisseau mais a raté un jet de Corps, encaissant 3 Blessures d'asphyxie. Et causant la mort de son enfant. Ce qui a entraîné 3 cochages d'Esprit.

F 7. Comptes-rendus de partie

Retrouvez les comptes-rendus des playtests d'*Eux*, ou postez vos propres comptes-rendus sur le forum de www.terresetranges.net, section *Millevaux*, fil *Scénarios Millevaux*.